

Religion und Games

Spiel trifft Ernst

Jan Wysocki

Computer- und Videospiele (sowie Spiele im Allgemeinen) sind nicht unbedingt das Erste woran man denkt, wenn man sich vorstellt, womit sich ein Religionswissenschaftler eigentlich beschäftigen sollte. In einer Zeit, in der in unterschiedlichsten Regionen und Kontexten religiöse Spannungen und Konflikte aufzukommen scheinen, wirkt so ein auf den ersten Blick zwangloses und müßiges Thema fehl am Platz.

Es gibt viele Beispiele für Konfliktfelder, die mit Religion zu tun haben. So gewinnen z. B. konservativ-christliche Kräfte immer mehr Einfluss auf die globale Politik der USA, was von verschiedenen Seiten hitzige Debatten auslöst. Immer wieder hört man von religiös legitimierter Gewalt im Nahen Osten. Aber auch vor der eigenen Haustür gibt es Reibungen zwischen Gesellschaft, Staat und religiösen Gruppen und Menschen. Sollte es also nicht genug brisanten Stoff geben, mit dem sich ein Religionswissenschaftler auf Lebzeiten hin auseinandersetzen könnte? Müssten Religionswissenschaftler nicht Erklärungen bieten, für das, was in der Welt um uns herum passiert und eine Mediatorenrolle einnehmen, um gewonnenes Wissen zwischen verschiedenen Positionen zu vermitteln?

Natürlich. Darum geht es, meiner Meinung nach, in der Religionswissenschaft. Und deshalb widme ich mich auch dem Thema ‚Spiele‘. Lassen Sie mich das näher erklären:

Spiele im Allgemeinen erscheinen für uns immer noch als etwas, das entweder nach Feierabend stattfinden sollte oder nur ins Kinderzimmer oder in die Welt junger Heranwachsender gehört. Spiele sind schön und gut, aber sie sind nichts ‚Relevantes‘. Sie stehen als Gegenpol zum Ernst des Lebens, zu den wichtigen, verantwortungsvollen Entscheidungen der erwachsenen Lebenswelt. Gerne denken wir an

unsere Kindheit zurück und wie wir damals gespielt haben und so die Welt entdeckten. Aber jetzt? Jetzt ist diese ‚Pro-bezeit‘ vorbei, jetzt geht es an die Arbeit, jetzt geht es ums ‚Ganze‘.

So oder so ähnlich könnten die Gedanken mancher Menschen zu diesem Thema lauten. Und sie haben auch ihren Platz und teilweise ihre Richtigkeit. Aber damit ist das Thema längst nicht erschöpft. Vielmehr stehen sie erst am Anfang eines wichtigen Komplexes unserer gegenwärtigen Gesellschaft.

Denn etwas geschieht in unserer heutigen Zeit. Etwas, das stetig und leise und wie selbstverständlich uns alle in seinen Bann gezogen hat und von dem wir gar nicht mehr genau wissen, wie es so schnell passieren konnte: Ich meine die Computertechnologie und die globale Vernetzung. Im Büro geht wenig ohne Rechner, wir telefonieren von den entlegensten Winkeln der Welt nach Hause und mit einem Wisch über unseren Tablet-Computer lesen wir die neuesten Nachrichten oder Kochrezepte aus dem Internet.

Und wir nutzen die Technik zum Spielen – und das nicht zu knapp. Verschiedene Erhebungen der Computer- und Videospielindustrie belegen, dass ein großer Teil der Bevölkerung regelmäßig Spiele über digitale Medien und Geräte, wie Computer, Konsolen oder Handys spielt. Man geht sehr grob davon aus, dass etwa 49% aller Deutschen Videospiele spielen, ebenso wie 58% aller Amerikaner, oder auch beispielsweise 58% aller Franzosen, um nur einige Zahlen zu nennen.¹ Das Durchschnittsalter eines Menschen, der regelmäßig spielt, ist 30 und von diesen Spielern sind nur etwas weniger als die Hälfte Frauen. Vielleicht finden Sie sich ja auch in diesen Zahlen wieder. Fragen Sie sich doch einmal, ob Sie nicht auch ab und zu ein Puzzle oder Wortspiel auf dem Handy

oder im Internet spielen, sich mit anderen Bekannten und Freunden in Online-Spielen treffen oder Zeit mit ihren Kindern vor dem Fernseher an der Konsole verbringen.

Das Erstaunliche an diesen Zahlen ist, dass (obwohl so viele von uns spielen) es sehr wenige gesellschaftliche oder akademische Auseinandersetzungen über Spiele und unseren Umgang mit ihnen gibt.² Vielleicht sind speziell Computerspiele für uns nun so etwas Normales geworden, dass es sich nicht lohnt, darüber ausführlich zu sprechen. Und hier greift das Thema, das ich bereits angeschnitten habe: Ein Religionswissenschaftler versucht zu erklären, was (noch) nicht erklärbar scheint, versucht zu vermitteln und auf Unbekanntes hinzuweisen, macht aus dem nur allzu Bekannten und scheinbar Normalen etwas, das sich lohnt näher zu betrachten.

Vor unserer Haustür, in unserer Lebenswelt, vollziehen sich Wandlungen. Unsere eigene Gesellschaft verändert sich immer wieder, mal schneller, mal langsamer – und wir mit ihr. Zu fragen, wie dies geschieht, woher diese Veränderungen kommen und wie sie unser Leben prägen, ist notwendig, um zu verstehen, wie wir leben, wie wir denken und wie wir miteinander interagieren. Die schwierigen und oft sehr ernsten Themen in Bezug auf religiöse Konflikte sind ein sehr wichtiger Teil unserer Gegenwart. Und genauso, wie wir versuchen die anderen zu verstehen, sollten wir auch versuchen, uns selbst zu verstehen. Ein wichtiger Faktor unter vielen in unserer Gegenwart ist Computertechnologie bzw. digitale Technik und die damit verbundenen Spiele, an denen wir teils Gefallen finden und die unauffällig Teil unserer Leben geworden sind.

Meine Betrachtungen konzentrieren sich (sonst wäre das Wort ‚Religion‘ in meiner Selbstbezeichnung als ‚Religionswissenschaftler‘ auch unnötig) auf die Schnittstelle zwischen dem aufkommenden kulturellen Phänomen der Computer- und Videospiele (bzw. allgemein digitale Spiele) und all dem, das wir unter ‚Religion(en)‘ fassen. Religion ist häufig ein schwieriges Thema, das – wie bereits angedeutet – immer wieder mit Konflikten in Verbindung gebracht wird.

Und wenn nicht mit Konflikten, dann doch mit Reibungen und unterschiedlichen Vorstellungen darüber, wie etwas in unserer Welt zu sein hat und wie nicht. Religion(en) wissenschaftlich zu untersuchen ist daher ein Beitrag dazu, die komplexen Probleme unserer Welt aufzuzeigen und unseren Blick dafür zu öffnen.

Digitale Spiele lassen sich mit dem Thema ‚Religion‘ ausgezeichnet verbinden. In der Religionswissenschaft geht man davon aus, dass Religionen nicht bloße eigenständige Entitäten sind, sondern ganz im Gegenteil die Menschen die Religionen ausmachen, denen sie sich zugehörig fühlen. Menschen leben und praktizieren Religion, tragen das Wissen darum weiter, diskutieren darüber und verändern sie – ob gewollt oder nicht. Religion(en) und all die Teilelemente davon werden immer wieder dargestellt: in Bildern, Schriften, Gesängen, Gebeten, Geschichten, in Filmen, im Internet und auch in digitalen Spielen.

Einige religiöse Menschen versuchen, ihren Gedanken und Vorstellungen von der Welt in digitalen Spielen Ausdruck zu verleihen, diese an andere Menschen weiterzugeben. Genauso gibt es häufig religionskritische Stimmen, die Ausdruck in digitalen Spielen finden. Zwischen diesen beiden Polen gibt es eine Menge an Darstellungen von Göttern, Ritualen, religiösen Bauten, mythischen Geschichten und den daran beteiligten Personen, die von interessierten Spieleherstellern aus dem Fundus der Populärkultur ‚herausgekramt‘ und in Spielen neu erschaffen werden. Religion ist für nicht wenige Spieler und Spiele-Entwickler ein spannendes, vielleicht auch heikles Thema. Es bietet dem Spielgeschehen häufig eine erzählerische Basis, auf die es sich stützen kann. Religion verleiht manchen Geschichten in Spielen so etwas wie Größe und Gewicht, so scheint es.

Und je häufiger Religion in Spielen dargestellt und genutzt wird, desto intensiver sind die Debatten darüber. Beispielsweise fühlte sich die amerikanisch-hinduistische Gruppe Universal Society of Hinduism übergangen, als die Entwickler von Hi-Rez Studios die indische Göttin Kali in ihrem Spiel *Smite*³ auftauchen ließen.⁴ Da die Göttin in dem Spiel in sehr

knapper Kleidung und mit tiefem Ausschnitt präsentiert wurde, kritisierte Rajan Zed, der Präsident der Gruppe, diese Darstellung als beleidigend und forderte die Entwickler auf, sie aus dem Spiel zu nehmen. Ebenso protestierte Rogers Govender, der Dekan der Manchester Cathedral, als öffentlich wurde, dass die Darstellung der besagten Kathedrale im Spiel *Resistance – Fall of Men*⁵ als Schauplatz einer militärischen Auseinandersetzung genutzt wurde.⁶ Kritiker weisen auch oft darauf hin, wie klischeehaft Araber und Muslime in Spielen dargestellt werden.⁷ Meist erscheinen sie entweder als neuzeitliche ‚islamistische Terroristen‘ oder als Abziehbilder von Charakteren der Geschichten aus *Tausendundeine Nacht*.

Digitale Spiele und die Darstellung von Religion(en) in ihnen bewegen sich also doch in einem ernsten gesellschaftlichen Bereich und haben handfeste Auswirkungen auf verschiedene Menschen. Ich meine, dass wir einen wichtigen Teil der Veränderungen, die unsere Gesellschaft bewegen, unbemerkt lassen würden, wenn wir unseren Blick nicht auch auf etwas so (scheinbar) ‚Ungewöhnliches‘ und gleichzeitig ‚Triviales‘ wie digitale Spiele lenken. Digitale Spiele haben viele faszinierende Facetten für uns. Sie erheitern uns, sie reißen uns mit, erstaunen uns, fordern uns heraus und wir genießen sie, alleine oder mit anderen. Aber diese Spiele sind, wie jedes andere Medium wie Bücher, Kunst, Musik oder das Internet auch, ein Ort an dem unterschiedlichste Meinungen aufeinander prallen können. Auf diesem Platz wird diskutiert, gestritten oder gegeneinander angefochten. Da Religion etwas sehr Ernstes für viele Menschen ist, kann es kritische Reaktionen geben, wenn religiöse Elemente in Spielen auftauchen.

Es bleibt also Raum für viele Fragen, die man als Religionswissenschaftler stellen kann:

Wie nutzen religiöse Menschen digitale Spiele? Sind sie Plattformen für religiöse Weltanschauungen, Geschichten und Werte? Spielen religiöse Menschen bestimmte Spiele, weil sie sie mit ihrer Religion vertraut machen oder sie dort ihre Religion zusätzlich ausleben können?

Wie nutzen nicht-religiöse Menschen religiöse Elemente in Spielen? Was denken Spieler über Elemente, die mit Religion verbunden sind? Sind sie davon abgestoßen oder eher fasziniert? Wie verändert sich ihre Einstellung zu Religion(en), wenn man diesen Themenfeldern in Spielen begegnet?

Welchen Nutzen sehen Entwickler, Religion(en) in Spiele einzuflechten? Werden Konsumenten davon angesprochen? Oder sind religiöse Themen eher heikel und risikoreich und damit für die meisten Produzenten etwas, das man vermeiden will? Wie reagieren religiöse Menschen darauf, wenn ihre Religion in Spielen thematisiert wird?

Letztlich geht es auch, wie ich anfangs angemerkt habe, um Veränderung. Und eine große abschließende Frage nimmt Bezug darauf: Wird sich unser aller Verständnis davon, was Religion ist oder sein sollte, durch digitale Spiele verändern? Wenn Götter in digitalen Spielen ‚lebendig‘ werden, wenn man dort mit ihnen interagieren kann, wenn Fragen über unsere Welt in Spielen diskutiert werden und wenn bestimmte Religionen aus der physischen Realität auf die eine oder andere Weise in digitalen Spielen vorkommen: Kann es dann nicht sein, dass sich durch diese Darstellungen unser Blick auf Religion(en) verändert? Oder sind digitale Spiele für die meisten Menschen gar kein Ort, an dem der Ernst des Lebens seinen Platz hat? Sind dann Spiele eher ein Rückzugsort, an dem man geschützt ist, vor all den komplizierten gesellschaftspolitischen und religiösen Tendenzen? Sind digitale Spiele wie ‚Sandkästen‘, in denen man auch Religion(en) sozusagen spielerisch erproben und ausreizen kann, ohne die ernsteren Konsequenzen religiösen Handelns tragen zu müssen?⁸

Wie auch immer die Antworten lauten werden – es wird ein neuer und spannender Weg, der es wert ist, beschritten zu werden!

1 Vgl. *Interactive Software Federation of Europe (ISFE): „GameTrack Digest: Quarter 1 2014“*, verfügbar unter http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/gametrack_european_digest_q1-14.pdf sowie *Entertainment Software Association (ESA): „2014 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry“*, verfügbar

unter http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf

2 Eine erste Bestandsaufnahme zu Religionen in Computerspielen wurde mit der Sonderausgabe „Religion in Digital Games. Multiperspective and Interdisciplinary Approaches“ der Heidelberger Zeitschrift *online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 5, 2014, verfügbar unter: <http://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/religions/issue/view/1449> vorgenommen. Eine zweite Sonderausgabe mit dem Titel „Religion in Digital Games Reloaded. Immersion into the Field“, verfügbar unter <http://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/religions/issue/view/1937/> folgte im Frühjahr 2015. Buchpublikationen zum Thema sind z. B. Campbell, Heidi & Grieve, Gregory P. (Hg.) (2014): *Playing with Religion in Digital Game*, Bloomington sowie Bornet, Philippe & Burger, Maya (Hg.) (2012): *Religions in Play: Games, Rituals, and Virtual Worlds*, Zürich.

3 *Smite*, 2014 [PC], Hi-Rez Studios.

4 Vgl. *The Times of India*: „Online video game denigrates Hindu deities“, 27.07.2012, verfügbar unter <http://timesofindia.indiatimes.com/india/Online-video-game-denigrating-Hindu-deities/articleshow/14430882.cms>.

5 *Resistance – Fall of Men*, 2006 [PS3], Insomniac Games, Sony Computer Entertainment.

6 Vgl. *BBC News*: „Cathedral row over video war game“, 09.06.2007, verfügbar unter http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/england/manchester/6736809.stm.

7 Vgl. Šisler, Vit (2014): „From *Kuma\War* to *Quraish*: Representation of Islam in Arab and American Video Games“, in: Heidi Campbell & Gregory P. Grieve (Hg.): *Playing with Religion in Digital Game*, Bloomington, S. 109-133.

8 Erste Ansatzpunkte, wie man Religion(en) in digitalen Spielen untersuchen kann, wurden im theoretischen Grundlagenartikel Heidbrink, Simone, Knoll, Tobias & Wysocki, Jan (2014): „Theorizing Religion in Digital Games. Perspectives and Approaches“, in: *online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 5, verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.11588/rel.2014.0.12156> formuliert.